



Centro Universitario Europeo  
per i Beni Culturali  
Ravello

# Territori della Cultura

Rivista on line Numero 42 Anno 2020

Iscrizione al Tribunale della Stampa di Roma n. 344 del 05/08/2010

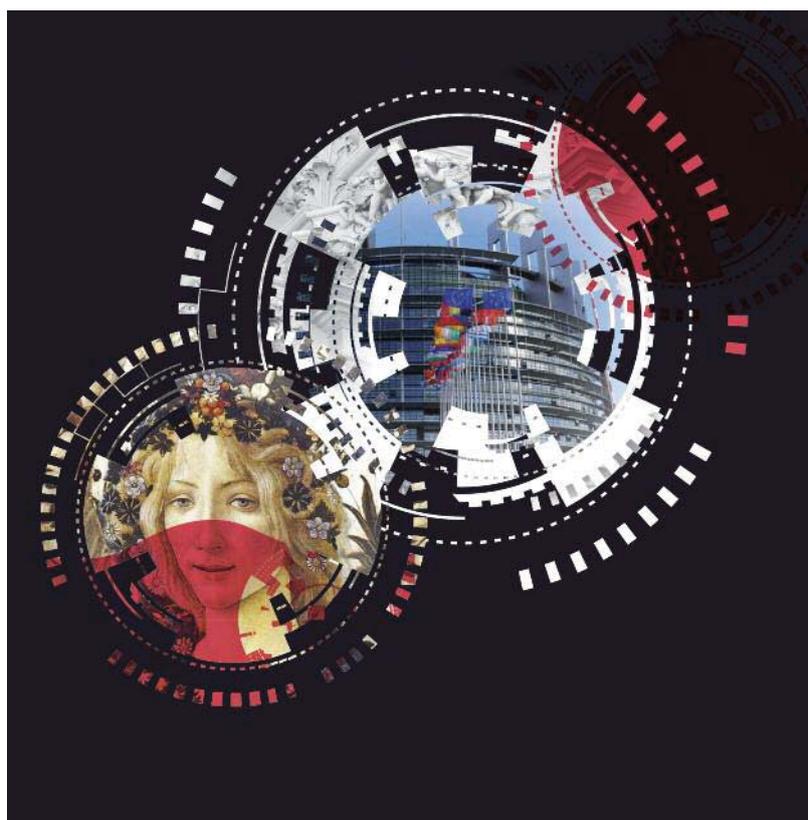
15<sup>th</sup> Edition

**RAVELLO** International Forum  
**LAB 2020**

NUMERO SPECIALE

Atti XV edizione Ravello Lab  
**L'ITALIA E L'EUROPA ALLA  
PROVA DELL'EMERGENZA:**  
*Un nuovo paradigma  
per la cultura*

Ravello 15/17 ottobre 2020



# Sommario



Centro Universitario Europeo  
per i Beni Culturali  
Ravello

## Comitato di Redazione

Alfonso Andria	
L'Italia e l'Europa alla prova dell'emergenza: un nuovo paradigma per la cultura	<b>8</b>
Pietro Graziani	
Scenari futuri post COVID 19	<b>10</b>

## Contributi

Andrea Cancellato	
Il <i>management</i> culturale italiano volano e garanzia per la ripresa della vita culturale	<b>14</b>
Francesco Caruso	
Il Futuro dell'Europa. Le occasioni da cogliere. Un ruolo per il Centro di Ravello	<b>16</b>
Pier Virgilio Dastoli	
La Cultura al centro del dibattito sul futuro dell'Europa	<b>20</b>
Patrizia Nardi	
Patrimoni UNESCO. Buone pratiche di salvaguardia del patrimonio culturale immateriale al tempo del Covid	<b>24</b>
Paolo Russo	
Dietro la "Rete" una grande comunità che è attrice e spettatrice	<b>40</b>
Erminia Sciacchitano	
Il contributo di Ravello Lab alla Conferenza sul futuro dell'Europa	<b>42</b>
Vincenzo Trione	
Il museo: tra online e offline	<b>44</b>
Leandro Ventura	
Il risarcimento di un'assenza	<b>50</b>
Alessandra Vittorini	
Le competenze per il patrimonio culturale: gestire la complessità	<b>54</b>

## Panel 1: La sostenibilità delle imprese culturali post Covid

Adalgiso Amendola	
Dal <i>management</i> del patrimonio culturale alla <i>governance</i> dello sviluppo "culture led"	<b>64</b>
Claudio Bocci	
Luoghi della cultura e sviluppo territoriale	<b>72</b>
Paola Raffaella David	
Gestione dei 'luoghi della cultura' e sostegno alle imprese culturali	<b>80</b>
Federica Epifani, Gerald Wagenhofer	
Saper innovare nel settore culturale: il progetto INCREAS	<b>86</b>
Paolo Giulierini, Daniela Savy	
Il Quartiere della Cultura Mediterranea a Napoli. La sostenibilità delle imprese culturali post Covid	<b>92</b>
Samanta Isaia	
La sostenibilità economica e sociale dei musei post-Covid	<b>98</b>
Salvatore Claudio La Rocca	
Quale cultura, quale sviluppo?	<b>102</b>
Francesco Mannino	
Imprese culturali e crisi, chi deve fare cosa	<b>110</b>
Mita Marra	
Resilienza, digitalizzazione e scalabilità. Brevi note sulla valutazione dell'offerta culturale in tempi di crisi	<b>114</b>

# Sommario



Centro Universitario Europeo  
per i Beni Culturali  
Ravello

Marcello Minuti	
Sfide post COVID e patrimonio diffuso: ingredienti per l'innovazione gestionale	120
Stefania Monteverde	
Un faro per una navigazione sicura: la sostenibilità culturale delle comunità locali	124
Giovanni Pescatori	
Il risparmio energetico come sostegno alla filiera delle imprese culturali	132
Fabio Pollice	
Dalla visione all'azione. La Cultura per il rilancio del Paese	138
Sergio Valentini	
Nuovi Equilibri, Nuove Sfide	148

## Panel 2: Progettazione, gestione e sostenibilità nell'era digitale

Maria Grazia Bellisario	
Cultura e nuove tecnologie per l'inclusione	162
Salvatore Aurelio Bruno	
Programmazione e motivi di eleggibilità a finanziamento di un "flagship project" per un "nuovo lascito di beni culturali digitalizzati"	168
Annalisa Cicerchia	
Una rilevazione online sui pubblici dei musei durante il lockdown	176
Sandro Debono	
Quali futuri per il museo post-Covid19?	180
Giuseppe Di Vietri	
Fotografare cultura. Una diversa prospettiva per le politiche e le pratiche pubbliche	184
Valeria Fascione	
Tecnologia, apertura internazionale e <i>open innovation</i> come soluzioni permanenti per la valorizzazione e la tutela del patrimonio culturale	192
Alberto Garlandini	
La ripartenza dei musei: innovazione, ricerca, ruolo sociale	196
Antonello Grimaldi	
Ripartiamo da... RavelloLab 2020!	202
Anna Maria Marras	
Trasformazione digitale e inclusione per i musei e il patrimonio	206
Mirco Modolo	
Reinventare il patrimonio: il libero riuso dell'immagine digitale del bene culturale pubblico come leva di sviluppo nel post Covid1	210
Francesco Moneta	
L'Innovazione Digitale nelle Arti e nella Cultura e il rapporto con le Imprese	218
Erminia Sciacchitano	
La rigenerazione a base culturale. Il ruolo delle comunità digitali	220
Maurizio Vanni	
Ravello Lab. Il digitale indica le nuove strade della museologia?	224
Fabio Viola	
Da attrattori ad attivatori culturali	230
<b>Appendice</b>	
Gli altri partecipanti ai tavoli	237

# Comitato di Redazione



Centro Universitario Europeo  
per i Beni Culturali  
Ravello

Presidente: Alfonso Andria

[comunicazione@alfonsoandria.org](mailto:comunicazione@alfonsoandria.org)

Direttore responsabile: Pietro Graziani

[pietro.graziani@hotmail.it](mailto:pietro.graziani@hotmail.it)

Direttore editoriale: Roberto Vicerè

[redazione@qaeditoria.it](mailto:redazione@qaeditoria.it)

Responsabile delle relazioni esterne:  
Salvatore Claudio La Rocca

[sclarocca@alice.it](mailto:sclarocca@alice.it)

## Comitato di redazione

Claude Albore Livadie Responsabile settore  
"Conoscenza del patrimonio culturale"

[alborelivadie@libero.it](mailto:alborelivadie@libero.it)

Jean-Paul Morel Archeologia, storia, cultura

[moreljp77@gmail.com](mailto:moreljp77@gmail.com)

Max Schvoerer Scienze e materiali del  
patrimonio culturale  
Beni librari,  
documentali, audiovisivi

[schvoerer@orange.fr](mailto:schvoerer@orange.fr)

Francesco Caruso Responsabile settore  
"Cultura come fattore di sviluppo"

[francescocaruso@hotmail.it](mailto:francescocaruso@hotmail.it)

Piero Pierotti Territorio storico,  
ambiente, paesaggio

[pieropierotti.pisa@gmail.com](mailto:pieropierotti.pisa@gmail.com)

Ferruccio Ferrigni Rischi e patrimonio culturale

[ferrigni@unina.it](mailto:ferrigni@unina.it)

Dieter Richter Responsabile settore  
"Metodi e strumenti del patrimonio culturale"

[dieterrichter@uni-bremen.de](mailto:dieterrichter@uni-bremen.de)

Informatica e beni culturali

Matilde Romito Studio, tutela e fruizione  
del patrimonio culturale

[matilderomito@gmail.com](mailto:matilderomito@gmail.com)

Adalgiso Amendola Osservatorio europeo  
sul turismo culturale

[adamendola@unisa.it](mailto:adamendola@unisa.it)

## Segreteria di redazione

Eugenia Apicella Segretario Generale  
Monica Valiante  
Velia Di Riso

[univeur@univeur.org](mailto:univeur@univeur.org)

## Progetto grafico e impaginazione

PHOM Comunicazione srls

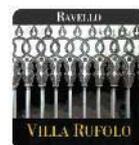
*Per consultare i numeri  
precedenti e i titoli delle  
pubblicazioni del CUEBC:  
[www.univeur.org](http://www.univeur.org) - sezione  
pubblicazioni*

*Per commentare  
gli articoli:  
[univeur@univeur.org](mailto:univeur@univeur.org)*

## Info

Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali  
Villa Rufolo - 84010 Ravello (SA)  
Tel. +39 089 857669 - 089 858195 - Fax +39 089 857711  
[univeur@univeur.org](mailto:univeur@univeur.org) - [www.univeur.org](http://www.univeur.org)

Main Sponsors:



ISSN 2280-9376

# Trasformazione digitale e inclusione per i musei e il patrimonio

Anna Maria Marras

Le istituzioni culturali sono realtà in continua trasformazione: cambiano i sistemi di gestione, le modalità di conservazione, rinnovano le offerte di fruizione, hanno bisogno di nuove competenze. Questo divenire può essere interpretato come un elemento non solo positivo ma necessario per creare e tenere stretto il legame con i cittadini e la società di riferimento. Anche il modo con cui le persone interagiscono con le offerte e i prodotti culturali muta continuamente, cambiamenti che vedono spesso il digitale strumento fondamentale (Marras 2016) e il periodo della pandemia che stiamo vivendo ne ha intensificato l'utilizzo del digitale come strumento per le esperienze virtuali declinate in differenti modi. I musei in modo particolare si mettono in continua discussione, interrogandosi sulle abitudini di un pubblico in movimento e cercando di stabilire una relazione empatica con i visitatori. Indice di questa trasformazione che i musei stanno vivendo e la nuova e discussa proposta di ICOM che descrive cosa è un museo:

*Museums are democratising, inclusive and polyphonic spaces for critical dialogue about the pasts and the futures. Acknowledging and addressing the conflicts and challenges of the present, they hold artefacts and specimens in trust for society, safeguard diverse memories for future generations and guarantee equal rights and equal access to heritage for all people. Museums are not for profit. They are participatory and transparent, and work in active partnership with and for diverse communities to collect, preserve, research, interpret, exhibit, and enhance understandings of the world, aiming to contribute to human dignity and social justice, global equality and planetary wellbeing.*<sup>1</sup>

In questa proposta il ruolo sociale del museo è posto in primo piano come il suo essere uno spazio di partecipazione e trasparenza in continuo confronto con le proprie comunità di riferimento. Due sono gli elementi fondamentali in questa nuova definizione: l'accessibilità e l'inclusione. Proprio quello dell'inclusione è uno dei temi fondamentali della politica europea, ribadito anche dalla Strategia europea sulla disabilità (2010-2020)<sup>2</sup>, che definisce un piano destinato a rinforzare la posizione delle persone con disabilità, in modo che possano esercitare pienamente i loro diritti fondamentali e partecipare alla società e all'economia su una base di uguaglianza con gli altri. La strategia si articola in diverse azioni: accessibilità, partecipazione, uguaglianza, occupazione, istruzione e formazione, protezione sociale, salute.

<sup>1</sup> <https://icom.museum/en/activities/%20standards-guidelines/museum-definition>.

<sup>2</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/HTML/?uri=LEGISSUM:em0047&from=IT>.

In uno scenario contemporaneo, in cui il digitale fruito online o da remoto è lo strumento che permette di alimentare e sostenere il rapporto tra istituzioni e utenti, l'aspetto partecipativo è fondamentale. Una partecipazione che parte "dal basso" e che ha come elemento centrale le esperienze uniche delle persone perché come afferma il filosofo Luciano Floridi "la rete è diventata il luogo per eccellenza di espressione del sé. Non più un luogo di informazione o formazione, come sognavamo negli anni Zero, ma un posto in cui se qualcosa non fa le fusa all'ego, la cancelli punto e basta." È questa la dimensione con cui le istituzioni culturali si devono confrontare, un mondo in cui non basta consentire l'accesso ai contenuti ma è sempre più fondamentale coinvolgere e dare voce alle persone. In questo senso sono importanti gli strumenti e i metodi di *citizen curation*<sup>3</sup>: sono i cittadini, sono le persone che interpretano, connettono e raccontano testi, immagini, oggetti.

Questo coinvolgimento può essere attivato anche da progetti di crowdsourcing, ormai sempre più diffusi, basti pensare alle piattaforme e ai progetti di creazione partecipata dei contenuti della Wikimedia Foundation (Wikipedia, Wikisource, Common, editathon, mappathon), alle piattaforme come Zooniverse<sup>4</sup> e Micropast<sup>5</sup> e ai singoli progetti realizzati direttamente dalle istituzioni, in modo particolare da quelle di ambito archivistico e bibliotecario.



<sup>3</sup> Il recente progetto europeo SPICE ha come obiettivo la promozione dell'inclusione sociale attraverso la partecipazione ai beni culturali attraverso metodologie di citizen curation <https://spice-h2020.eu/>.

<sup>4</sup> <https://www.zooniverse.org/>.

<sup>5</sup> <https://crowdsourced.micropasts.org/>.

Le tecnologie digitali rivestono un ruolo decisivo per l'accessibilità e l'inclusione<sup>6</sup>, devono rientrare in un processo olistico della trasformazione digitale, non basta la scelta di una tecnologia, ma questa deve essere accompagnata da una strategia (Orlandi 2019) ben definita, deve rientrare all'interno di quel processo definito come trasformazione digitale che non è da intendersi solo come un cambiamento tecnologico, ma come un vero e proprio processo culturale. I musei non possono sottrarsi a questa "rivoluzione", ma devono imparare a gestirla in modo appropriato ed efficace, con una metodologia adatta alla situazione attuale, senza lasciarsi sedurre da strumenti poco adatti alla propria realtà. Si tratta quindi di elaborare un nuovo modo di pensare il ruolo delle tecnologie digitali come mezzi per migliorare l'esperienza delle persone sia dei visitatori sia dei professionisti, i sistemi di gestione, la conservazione e la cura del patrimonio.

Nella progettazione di tecnologie e percorsi accessibili e sostenibili si parte dai principi che guidano la progettazione universale e il *design for all*: uso equo, flessibilità d'uso, utilizzo semplice e intuitivo, informazioni percepibili, tolleranza all'errore, basso sforzo fisico, dimensioni e spazio per l'approccio e l'uso. Oltre a questi principi fondamentali è importante nel momento in cui si progetta una determinata tecnologia avere ben presenti alcuni elementi che possono determinare la buona realizzazione del progetto digitale, punto di partenza è dato dalla conoscenza che l'istituzione ha di sé stessa, delle sue risorse umane, finanziarie e della conoscenza degli utenti e degli stakeholder di riferimento.

<sup>6</sup> <http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2019/08/Piano-Triennale-per-la-Digitalizzazione-e-l%E2%80%99Innovazione-dei-Musei.pdf>.

## Bibliografia e sitografia

Micropast <https://crowdsourced.micropasts.org/>

Marras A.M., Messina M.G., Mureddu D., Romoli E. (2016), A Case Study of an Inclusive Museum: The National Archaeological Museum of Cagliari Becomes "Liquid". In: Borowiecki K., Forbes N., Fresa A. (eds) Cultural Heritage in a Changing World. Springer, Cham.

Orlandi S. D., Calandra G., Ferrara V., Marras A.M., Radice S., (2019) Web Strategy museale, monitorare e progettare la comunicazione culturale nel web <https://zenodo.org/record/3547149#.XyZ95RMzYdw>

Proposta di nuova definizione di museo della commissione Museum Definition, Prospects and Potentials di ICOM <https://icom.museum/en/activities/standards-guidelines/museum-definition>

Piano Triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione dei Musei

<http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2019/08/Piano-Triennale-per-la-Digitalizzazione-e-l%E2%80%99Innovazione-dei-Musei.pdf> ;

SPICE <https://spice-h2020.eu/>

Strategia europea sulla disabilità (2010-2020) <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/HTML/?uri=LEGISSUM:em0047&from=IT>

Zooniverse <https://www.zooniverse.org/>

**Anna Maria Marras**

*Università di Torino, ICOM Italia.*